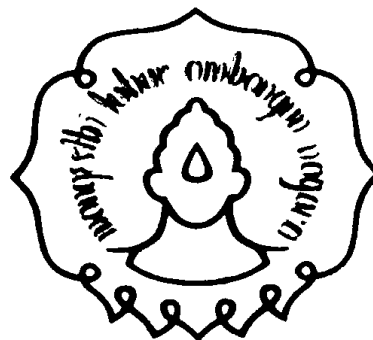


**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR BAHASA
CHINA
DENGAN METODE *ROLE PLAYING*
DI SMA N 2 WONOGIRI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai
Derajat Ahli Madya pada Diploma III Bahasa China FSSR
Universitas Sebelas Maret

Oleh :

Agnes Budi Tyas Mekawati

C9606050

**PROGAM DIPLOMA III BAHASA CHINA
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2010

Disetujui untuk diuji,
Progam Diploma III Bahasa China Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret

Laporan Tugas Akhir :

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR BAHASA CHINA
DENGAN METODE *ROLE PLAYING* DI SMA N 2 WONOGIRI

Nama : Agnes Budi Tyas Mekawati

NIM : C9606050

Pembimbing :

1. Drs. Kaswan Darmadi, M.Hum (.....)

Pembimbing I **NIP 1962030 1989 031005**

2. Feng Huai Zhong (.....)

Pembimbing II

Diterima dan Disyahkan oleh Dewan Penguji
Progam Diploma III Bahasa China Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Judul Laporan : PENIGKATAN PRESTASI BELAJAR BAHASA CHINA
DENGAN METODE *ROLE PLAYING*
DI SMA N 2 WONOGIRI

Nama Mahasiswa : Agnes Budi Tyas Mekawati

NIM : C9606050

Tanggal Ujian : 11 Februari 2010

Dewan Penguji :

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------|
| 1. Dra. Endang Tri Winarni, M.Hum | (.....) |
| Ketua | NIP 19581101 1986 012001 |
| 2. M. Bagus Sekar Alam, SS, M.Si | (.....) |
| Sekretaris | NIP 19770904 2005 011001 |
| 3. Drs. Kaswan Darmadi, M.Hum | (.....) |
| Pembimbing I | NIP 19620303 1989 031005 |
| 4. Feng Huai Zhong | (.....) |
| Pembimbing II | |

Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Dekan,

Drs. Sudarno, MA
NIP 19530314 1985 0610

MOTTO

- ❖ Kasih itu sabar, kasih itu murah hati, ia tidak cemburu, ia tidak memegahkan diri dan tidak sombong ia tidak melakukan yang tidak sopan dan tidak mencari keuntungan diri sendiri, ia tidak pemarah dan tidak menyimpan kesalahan orang lain ia tidak bersuka cita karena ketidakadilan tetapi karena kebenaran. Ia menutupi segala sesuatu, percaya segala sesuatu, mengharap segala sesuatu, sabar menanggung segala sesuatu.
(1 Korintus 13 : 4-7)
- ❖ Siapa mengindahkan didikan menuju jalan kehidupan tetapi siapa mengabaikan teguran tersesat. (Amsal 10 : 17)
- ❖ Orang yang berpengalaman menahan perkataan, orang yang berpengalaman berkepala dingin. (Amsal 17 : 27)
- ❖ Diberkati orang yang mengandalkan Tuhan, yang menaruh harapan pada Tuhan. (Yeremia 17 : 7)

PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

- ✚ Ayahanda yang telah berpulang kerumah Bapa di surga, semoga pengampunan Tuhan senantiasa terlimpahkan untuk mu. Amin
- ✚ Ibu , yang telah mencurahkan segala perhatian dan kasih sayang bagi saya.
- ✚ Kakakku tersayang yang telah memberikan dukungan dan semangat.
Terima kasih atas segala pengorbananmu.
- ✚ Om dan Tanteuku yang telah memberikan arahan dan dukungan.
- ✚ Teman-temanku semua D3 Sastra China angkatan 2006.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik sebagai salah satu syarat penting dalam menempuh studi program Diploma Tiga Bahasa China Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penulis menyadari bahwa tersusunnya laporan ini tidak lepas dari bantuan yang diberikan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs. Sudarno, MA selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. Kaswan Darmadi, M.Hum, selaku Ketua Program Studi D3 Bahasa China Fakultas Seni Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta dan sekaligus pembimbing tugas akhir yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, masukan dan motivasi.
3. Feng Huai Zhong selaku pembimbing yang telah memberikan masukan, saran dan dengan sabar menghadapi keterbatasan penulis.
4. Seluruh Dosen pengajar Program Studi D3 Bahasa China yang telah membagi ilmu dan memberikan bimbingan kepada penulis selama belajar bahasa China.

5. Drs. Sardito, M.Pd, selaku kepala sekolah SMA N 2 Wonogiri yang telah memberikan izin melaksanakan praktik kerja lapangan.
6. Drs.Suwito selaku guru pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan masukan, arahan dan kesabaran kepada penulis selama melaksanakan praktik.
7. Seluruh siswa-siswi SMA N 2 Wonogiri khususnya siswa kelas XI RSBI, X A, dan X D yang telah membantu selama pelaksanaan praktik.
8. Alm. Ayahanda atas pengorbanan, motivasi dan arahan selama hidupmu. Ibu tercinta atas segala yang kau berikan untukku, kaulah sosok yang kuat.
9. Kakakku tersayang atas segala pengorbanan,dukungan,dan arahan kaulah sosok yang tak kuat dan sumber inspirasiku.
10. Keluarga besarku (Om, Tante, dan Saudara-saudaraku) atas dukungan yang kalian berikan untukku.
11. Teman seperjuanganku Ade dan Titik yang bersama selama praktik di SMA N 2 Wonogiri.
12. Teman-teman angkatan 2006 Sastra China UNS (Iril, Dina, Dian, Selamat, Sigit, Ervin, Rizky, Sofie, Ika) dan lainnya yang tidak bisa sebutkan satu persatu.
13. Seluruh pihak yang telah membantu penulisan laporan ini yang tidak dapat penulis sebutkan semuanya terima kasih atas bantuannya.

Saran dan kritikan dari berbagai pihak penulis harapkan. Penulis berharap laporan ini dapat berguna bagi pembaca, dan berbagai pihak yang membutuhkan.

Surakarta, Desember 2009

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan.....	3
D. Manfaat.....	4
E. Metode Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Metode Mengajar.....	6
1. Pengertian Metode Mengajar.....	6
2. Macam-macam Metode Mengajar.....	7
B. Belajar dan Pembelajaran.....	18

1. Pengertian Belajar.....	18
2. Pembelajaran.....	19
C. Tinjauan tentang Prestasi Belajar.....	20
1. Pengertian tentang Prestasi Belajar.....	20
2. Fungsi Prestasi Belajar.....	21
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	22
4. Fungsi dan Jenis Penilaian	23
BAB III PEMBAHASAN	25
A. Tempat dan Waktu Pelaksanaan	25
B. Gambaran Umum Sekolah.....	25
1. Sejarah Berdirinya SMA	25
2. Visi, Misi, dan Tujuan.....	26
3. Sarana dan Prasarana.....	28
4. Kegiatan Ekstrakurikuler.....	29
C. Pelaksanaan PKL.....	30
1. Observasi Kelas.....	30
2. Proses Kegiatan Belajar Mengajar.....	30
3. RPP.....	33
4. Hasil Evaluasi Kegiatan Belajar Mengajar.....	54
5. Hambatan dan Upaya Penanganan Selama KBM.....	56
BAB IV PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA.....	61
DAFTAR LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Daftar Tabel

1. Tabel 3.2 Jadwal Mengajar	31
2. Tabel 3.4 Daftar Nilai	54

ABSTRAK

*Agnes Budi Tyas Mekawati. 2010. **Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa China dengan Metode Role Playing di SMA N 2 Wonogiri.** Progam Diploma III Bahasa China Fakultas Sastra Dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret Surakarta.*

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan siswa dalam mempelajari pelafalan atau cara baca bahasa China yaitu seperti *shengdiao*, *yunmu*, dan *shengmu*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar bahasa China salah satunya adalah dengan menggunakan metode *role playing*.

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode observasi, metode wawancara dan metode studi pustaka.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat membantu siswa dalam belajar pelafalan atau cara baca bahasa China serta terbukti efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dan hasil evaluasi yang diberikan menunjukkan hasil yang cukup baik. Selain itu siswa juga memberikan respon yang positif karena dianggap dapat membantu pelafalan dan memperlancar pengucapan kosa kata dalam bahasa China.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat membantu siswa dalam pelafalan atau pengucapan kosa kata (*shengci*) sehingga adanya peningkatan prestasi belajar siswa dalam belajar bahasa China.

提要

许者在 Wonogiri 国立 二中实习的，遇到最大的困难是发音问题。为了解决这方面的问题，许者实用了情境教学法来提学生汉语发音的水平。

许者通过情境教学法发音，些利于帮助学生解决发音问题的及提高他们汉语水平的效果。

ABSTRAK

2010. Progam Diploma III Bahasa China Fakultas Sastra Dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan siswa dalam mempelajari pelafalan atau cara baca bahasa China yaitu seperti *shengdiao*, *yunmu*, dan *shengmu*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar bahasa China salah satunya adalah dengan menggunakan metode *role playing*.

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode observasi, metode wawancara dan metode studi pustaka.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat membantu siswa dalam belajar pelafalan atau cara baca bahasa China serta terbukti efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dan hasil evaluasi yang diberikan menunjukkan hasil yang cukup baik. Selain itu siswa juga memberikan respon yang positif karena dianggap dapat membantu pelafalan dan memperlancar pengucapan kosa kata dalam bahasa China.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat membantu siswa dalam pelafalan atau pengucapan kosa kata (*shengci*) sehingga adanya peningkatan prestasi belajar siswa dalam belajar bahasa China.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana untuk memajukan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga pendidikan merupakan faktor penting yang harus diperhatikan. Karena peran dan fungsi pendidikan merupakan kunci keberhasilan tingkat kecerdasan suatu bangsa sehingga peningkatan mutu atau kualitas sumber daya manusia tidak akan lepas dari mutu pendidikan itu sendiri.

Beberapa belakangan ini adanya bahasa China menjadi sebuah daya tarik sendiri. Hal ini terbukti dengan semakin banyaknya lembaga-lembaga pendidikan mengajarkan bahasa China baik itu lembaga pendidikan formal maupun non formal. Mulai dari taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi menawarkan bahasa China, baik untuk pelajaran maupun dalam ekstra sekolah.

Di SMA N 2 Wonogiri yang terletak di jalan Nakulo V Wonokarto Wonogiri telah menambah bahasa China. Pelajaran bahasa China mulai diajarkan tahun ajaran 2009. Walaupun baru diajarkan tetapi minat siswa sudah sangat besar. Ini dilakukan pihak sekolah untuk memberi bekal lebih tentang bahasa kepada para siswa. Tidak hanya bahasa Inggris saja, tapi juga bahasa asing lainnya misalnya bahasa Jerman, Jepang dan tentunya bahasa China.

Dalam proses belajar mengajar pelajaran bahasa China ternyata tidak semudah dan selancar mengajar mata pelajaran formal lainnya. Ada hambatan

yaitu metode yang digunakan, biasanya para guru lebih banyak mengajar menggunakan metode ceramah, tanya jawab. Sehingga siswa jadi pasif sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi tidak bisa diketahui, ukuran yang dipakai untuk mengukur kemampuan siswa hanya dengan menggunakan latihan dan tugas. Kondisi ini berakibat pada rendahnya hasil mutu belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan kondisi yang kurang menguntungkan itu tindak berkelanjutan dan berkembang lebih jauh adalah dengan memberikan persepsi mengenai metode dan model pembelajaran yang dipandang kondusif dapat meningkatkan prestasi belajar. Salah satu model pembelajaran yang dipandang kondusif dapat meningkatkan prestasi belajar adalah model pembelajaran atau metode *role playing*. Melalui kegiatan *role playing*, pembelajaran mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antara manusia dengan cara memperagakan, kerja sama dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama pembelajaran dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah, serta meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar dalam pendidikan di sekolah biasanya diukur dari prestasi belajar yang dicapai siswa setelah siswa tersebut menempuh atau mengikuti suatu proses belajar. Hasil belajar berfungsi untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran dan sebagai bahan perbaikan proses belajar mengajar. Keberhasilan atau kegagalan siswa dalam mengikuti proses belajar akan timbul, hal ini ditandai adanya suatu prestasi belajar yang dicapai oleh setiap siswa tidak sama. Dengan demikian peneliti akan mengupayakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam belajar bahasa China dengan metode *role playing*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi siswa dalam belajar bahasa China ?
2. Hambatan-hambatan apa saja yang dihadapi oleh pengajar dalam menggunakan metode *role playing* , ceramah, dan tanya jawab ?

C. Tujuan

Setiap kegiatan hendaknya mempunyai tujuan yang ingin dicapai, karena tujuan merupakan sasaran yang ingin dicapai sekaligus sebagai pengarah aktifitas dan usaha yang dilakukan. Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan prestasi siswa SMA N 2 Wonogiri khususnya kelas XI RSBI dalam belajar bahasa China dengan menggunakan metode *role playing*.
2. Untuk mengetahui hambatan-hambatan yang dihadapi pengajar dalam menggunakan metode *role playing*, serta metode lain yang mengikutinya yaitu metode ceramah, dan tanya jawab.

D. Manfaat

Manfaat dari penelitian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

- a. Mampu melatih siswa untuk pelafalan, membaca kosakata dan menghafal kosa kata.
- b. Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam belajar pelafalan, membaca, dan menyimak pelajaran bahasa China.

2. Secara Praktis

- a. Memberikan masukan bagi kalangan pendidikan khususnya siswa dan guru dalam pemilihan dan penggunaan metode dan model pembelajaran yang sesuai sehingga proses pembelajaran bahasa China menjadi efektif.
- b. Memberikan masukan kepada guru dalam penggunaan metode ceramah, tanya jawab, dan metode *role playing* yang semaksimal mungkin sehingga meningkatkan pula prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa China.

E. Metode Penelitian

1. Metode Observasi

Dengan mengamati dan mempelajari secara langsung dilokasi praktik kerja yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran dan data secara akurat.

2. Metode Wawancara

Dengan melaksanakan wawancara dengan guru pembimbing dan siswa untuk mendapatkan informasi tentang tanggapan pelajaran bahasa China

3. Metode Studi Pustaka

Dengan menggunakan berbagai pustaka yang sesuai dengan tema penelitian maupun buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Metode Mengajar

1. Pengertian Metode Mengajar

Metode atau *method* secara harfiah berarti cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pembelajaran dengan menggunakan faktor dan konsep secara sistematis (Muhhibbin Syah, 1995:202). Menurut Muhammad Sumantri, (200 :301) , metode diartikan sebagai prosedur yang sistematis untuk tujuan mengajar. Sedangkan menurut Sutan Zanti Arbi dan Syahmir Syahrin (1991: 28) metode adalah cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang sistematis yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan.

Menurut Sardiman A.M (1996 : 47) mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar mengajar. Sedangkan menurut T. Raka Joni dalam Mulyani Sumantri (2001 : 21) merumuskan pengertian mengajar sebagai pencipta dan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadi proses belajar. Mengajar merupakan kegiatan menyampaikan pesan berupa pengetahuan, ketrampilan dan penanaman sikap-sikap tertentu dari guru kepada peserta didik. Berdasarkan beberapa pendapat

diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah aktivitas membimbing anak dan menciptakan sistem lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan yang diharapkan.

Metode mengajar adalah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan kependidikan, khususnya kegiatan penyajian mata pelajaran kepada siswa (Muhibbin Syah, 1996 : 202). Jadi metode mengajar merupakan cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pelajaran.

2. Macam-macam Metode Mengajar

Menurut Nana Sudjana (2005 : 76), “ Proses belajar mengajar baik hendaknya menggunakan berbagai jenis metode mengajar secara bergantian”. Tugas guru ialah memilih berbagai metode yang tepat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Metode mengajar dapat berfungsi secara maksimal jika didukung oleh pengadaan fasilitas atau alat-alat yang memadai. Guru tidak dapat memilih dan melaksanakan metode mengajar tertentu tanpa memperhatikan alat bantu mengajar. Ketepatan penggunaan metode mengajar tersebut sangat bergantung pada tujuan, isi proses belajar mengajar dan kegiatan belajar mengajar.

Beberapa metode mengajar yang sering dipraktikkan oleh guru antara lain adalah sebagai berikut :

- a. Metode *role playing*
- b. Metode Ceramah

- c. Metode Tanya Jawab
- d. Metode Diskusi
- e. Metode Tugas Belajar dan Resitasi
- f. Metode Kerja Kelompok
- g. Metode Demonstrasi
- h. Metode Eksperimen

a. Metode *Role Playing*

Metode belajar *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan.

Disekolah saat ini, ada indikasi bahwa pola pembelajaran bersifat *teacher center*. Kencenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar yang dicapai tidak optimal. Kesan menonjolnya verbalisme dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dikelas masih terlalu kuat.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah metode belajar *role playing*. Menurut Zuhaeriri (1983), model ini digunakan apabila pelajaran yang dimaksudkan untuk :

- Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan diklatik lebih baik didramatisasikan dari pada diceritakan karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.
- Melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologi
- Melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Sementara itu, Devis (1987) mengemukakan bahwa penggunaan *role playing* dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan efektif. Penggunaan metode ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Ada 4 asumsi yang mendasari model ini :

1. Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi “ di sini dan kini ” (*here and now*) sebagai isi pengajar.
2. Bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat mereka kenali tanpa

bercermin kepada orang lain.

3. Model ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ketaraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok.
4. Model pengajaran ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologi yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap, nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ketaraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisis.

Untuk mengukur sejauhman bermain peran memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal yaitu :

1. Kualitas pemeranan
2. Analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan
3. Persepsi siswa terhadap peran yang ditampilkan dibanding dengan situasi nyata dalam kehidupan.

Kemampuan guru dalam performa pembelajaran merupakan seperangkat perilaku nyata guru pada waktu memberikan pelajaran kepada siswa (Johnson, dalam Natawidjaya, 1996).

Pembelajaran dengan metode *role playing* dilaksanakan menjadi beberapa tahap yaitu :

1. Tahap memotivasi kelompok

2. Memilih pemeran
3. Menyiapkan pengamat
4. Menyiapkan tahap-tahap permainan peran
5. Pemeranan
6. Diskusi dan evaluasi
7. Pemeranan ulang
8. Diskusi dan evaluasi kedua
9. Membagi pengalaman dan menarik

- Aspek-aspek dalam metode belajar *role playing*

1. Mengambil Peran (*Role Taking*)

Tekanan sosial terhadap pemegang peran

Contoh : Berdasarkan tugas jabatan bagaimana seorang agen Polisi harus bertindak dalam menangani suatu kasus perampokan.

2. Membuat Peran (*Role Making*)

Kemampuan pemegang peran untuk mengubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan secara memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.

3. Tawar Menawar Peran (*Role Negotiation*)

Tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan memegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Role Playing dapat membuktikan sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam suatu keadaan yang bersifat simulasi (*scenario*).

- Beberapa metode *role playing* yang biasa diterapkan adalah

1. *Role Play* yang Berbasis Ketrampilan

Memperoleh suatu ketrampilan, kemampuan atau sikap yang sering melalui perilaku model.

Contoh : Seorang ahli Farmasi yang menggunakan ketrampilan dalam meracik obat.

2. *Role Play* yang Berbasis Isu

Siswa ditempatkan pada posisi dimana mereka dapat menjelaskan apa yang menjadikan kepercayaan bagi pihak lain.

Contoh : Berunding dengan mereka yang memegang posisi berbeda.

3. *Role Play* yang Berbasis Problem

Siswa meneliti informasi yang spesifik untuk sampai pada kesimpulan yang belum ditetapkan sebelumnya.

Contoh : Belajar dari perjuangan untuk hidup dari sebuah kecelakaan kapal laut.

4. *Role Play* yang Berbasis Spekulasi

Siswa dilibatkan dalam pembuatan spekulasi terhadap pengetahuan masa lalu, peristiwa lampau atau yang akan datang, dengan menggunakan aspek-aspek yang diketahui dari pengetahuan yang dimilikinyadalam interaktif.

➤ Kelebihan Metode Belajar *Role Playing*

1. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama.
2. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
5. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

b. Metode Ceramah

Ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan (Nana Sudjana, 2005 : 77). Sedangkan menurut Mulyani Sumantri (2001 : 116), metode ceramah atau kuliah mimbar adalah penyajian pelajaran oleh guru dengan cara memberikan penjelasan-penjelasan secara lisan kepada peserta didik. Jadi metode ceramah adalah suatu penyajian bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru secara lisan kepada peserta didik. Menurut Samana (1992 : 132), metode ceramah dapat berfungsi sebagai metode utama atau metode penunjang , yang berarti bahwa metode ceramah dapat bahkan perlu dikombinasi dengan metode-metode lain dalam penggunaannya. Penggunaan metode ceramah dalam pengajaran juga memerlukan alat bantu yang relevan.

Menurut Sunaryo (2004 : 5) dalam jurnal penelitiannya mengatakan bahwa penerapan metode ceramah ditandai dengan guru menjelaskan berbagai materi yang telah disusun sebelum dilanjutkan dengan evaluasi. Dia juga mengatakan bahwa metode ceramah dapat membantu siswa untuk mengetahui fakta dan pendapat, sementara tidak terdapat tahap bacaan yang merangkumnya.

Metode ceramah merupakan cara klasik yang hingga kini masih banyak dipakai oleh sebagian pengajar. Metode ceramah dilakukan dengan memberi informasi kepada peserta didik pada waktu program belajar dilakukan dengan atau sedang berlangsung, agar memahami dan mengerti apa yang penting dalam pelaksanaan terwujudnya program yang akan dilaksanakan.

Menurut Nana Sudjana (2005 : 77), dalam menggunakan metode ceramah harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Tujuan yang hendak dicapai.
2. Bahan yang akan diajarkan termasuk buku sumbernya yang tersedia.
3. Alat, fasilitas, waktu yang tersedia.
4. Jumlah murid beserta taraf kemampuannya.
5. Kemampuan guru dalam penguasaan materi dan kemampuan berbicara.
6. Pemilihan metode mengajar lainnya sebagai metode bantu.
7. Situasi pada waktu itu.

➤ Keunggulan metode ceramah

1. Dapat dipakai pada siswa yang sudah dewasa
2. Dapat dipakai dalam kelompok besar
3. Tidak melibatkan terlalu banyak alat bantu
4. Dapat dipakai sebagai penambahan bahan yang dibaca
5. Dapat dipakai untuk mengulang atau memberi pengantar pada pelajaran.

➤ Kekurangan metode ceramah

1. Pembicara harus menguasai pokok pembicaran.
2. Biasanya metode ceramah kurang menarik perhatian siswa.
3. Dapat menimbulkan kejenuhan peserta didik apalagi bila guru kurang menguasai materi pelajaran.
4. Biasanya guru kurang dapat menilai reaksi siswa.

c. Metode Tanya Jawab

Menurut Nana Sudjana (2005 : 78), metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Dalam komunikasi ini terlihat adanya hubungan timbal balik secara langsung antara guru dengan siswa.

Penerapan metode tanya jawab oleh Sunaryo (2004 : 5) ditandai dengan guru mengadakan tanya jawab tentang serentetan materi yang telah disusun dilanjutkan dengan diskusi, latihan, tugas, rangkuman, dan evaluasi. Beliau juga berpendapat bahwa metode tanya jawab membantu siswa mengetahui fakta tertentu yang sudah diajarkan ataupun proses pemikiran yang telah diketahui siswa.

Tujuan yang dicapai dari metode tanya jawab adalah

1. Untuk mengetahui sampai sejauh mana materi pelajaran telah dikuasai oleh siswa.
2. Untuk merangsang daya pikir siswa.
3. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya masalah yang belum dipahami.

Nana Sudjana (2005 : 79) juga mengungkapkan bahwa metode tanya jawab dipergunakan apabila :

1. Bermaksud mengulang bahan pelajaran.
2. Ingin membangkitkan minat belajar siswa.
3. Tidak terlalu banyak siswa.
4. Sebagai selingan metode ceramah.

➤ Kelebihan metode tanya jawab

1. Siswa aktif dalam pelajaran
2. Terbuka peluang bagi siswa untuk menyatakan hal-hal yang kurang jelas.
3. Perbedaan pendapat antara siswa dapat diketahui sehingga mudah diarahkan kepada diskusi yang sehat.

4. Tidak banyak menuntut fasilitas.

➤ Kekurangan metode tanya jawab.

1. Hampir tidak ada informasi baru yang diperoleh.

2. Mudah terpancing untuk menyimpang dari pokok pelajaran

3. Mudah terpengaruh untuk menggunakan jawaban siswa sebagai alat untuk menilai siswa.

4. Tidak semua guru terampil bertanya.

5. Tidak cocok untuk mencapai pengajaran yang sama efektif .

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Wikel (1996: 53), mengemukakan , “ Belajar adalah suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap”. Menurut Slameto (2003 : 2), menyatakan bahwa “ Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan , sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”.

Menurut Wina Sanjaya (2006 : 89), “ Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan muncul perubahan

perilaku”. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari. Adapun kriteria dalam belajar yaitu :

- a. Belajar adalah aktivitas yang dirancang dan bertujuan
- b. Tujuan belajar adalah perubahan perilaku secara utuh
- c. Belajar bukan hanya sebagai hasil, akan tetapi juga sebagai proses
- d. Belajar adalah proses pemecahan

Berdasarkan beberapa definisi belajar menurut para ahli pendidikan yang telah diuraikan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses menuju perubahan tingkah laku yang ditandai dengan adanya perubahan dari diri seseorang untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang terjadi karena adanya latihan dan pengalaman dalam interaksi antara individu dengan lingkungan.

2. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan interaksi guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar yang terjadi disekolah. Istilah pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006 : 297) adalah “ Kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Menurut Saiful Sagala (2005 : 61), “ Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan atas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan proses

komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Menurut Wina Sanjaya (2006 : 79), terdapat beberapa karakteristik penting dari istilah pembelajaran yaitu :

- a. Pembelajaran berarti membelajarkan siswa
- b. Proses pembelajaran berlangsung dimana saja
- c. Pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan

Berdasarkan pendapat diatas , pembelajaran dapat diartikan sebagai segala upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa dengan melibatkan unsur-unsur, baik dalam diri siswa maupun dari luar siswa yang saling berkaitan.

C. Tinjauan tentang Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan tolak ukur keberhasilan belajar dan keberhasilan pendidikan. Prestasi belajar terdiri dari dua rangkaian kata-kata yaitu prestasi dan belajar. Prestasi berasal dari bahasa Belanda “ *prestatie* ” yang artinya hasil usaha. Menurut W.J.S. Poerwadarmita (1993 : 768) prestasi berarti hasil yang telah dicapai atau dilakukan.

Prestasi belajar menurut W.J.S. Poerwadarminta (1993 : 768) adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lazim ditunjukkan dengan nilai angka yang diberikan oleh guru.

Sedangkan menurut Sutratinah Tirtonegoro (1994 : 43) bahwa prestasi belajar adalah hasil pengukuran serta penilaian yang dinyatakan dengan simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang dicapai anak dalam periode tertentu. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil pengukuran dan penilaian tentang tingkat penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang diperoleh melalui proses belajar mengajar yang dinyatakan dengan simbol, angka atau huruf yang diberikan oleh guru.

2. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar terasa begitu penting untuk dipermasalahkan, karena mempunyai fungsi utama, antara lain menurut Zainal Arifin (1990 : 3) yaitu :

- a. Prestasi belajar sebagai kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik.
- b. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Hal ini didasarkan atas asumsi bahwa ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai tendensi keingintahuan dan merupakan kebutuhan umum pada manusia (Abraham Maslow 1984), termasuk kebutuhan anak didik dalam suatu program pendidikan.
- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- d. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan

asumsinya adalah bahwa kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan anak didik di sekolah.

- e. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap anak didik. Karena dapat mengetahui sampai sejauh mana daya serap siswa terhadap materi yang diterima.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor intern maupun ekstern. Menurut M. Ngalim Purwanto (2002 : 107) faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah :

- a. Faktor Ekstern ,meliputi

- 1. Lingkungan

- meliputi alam sosial seperti cuaca, tempat, pribadi guru mengajar, sikap orang tua kepada anak yang sedang belajar, dan lain-lain.

- 2. Instrumental

- Yaitu kurikulum atau bahan pelajaran yang dibuat guru, saran, fasilitas, dan administrasi.

- b. Faktor Intern

1. Fisiologi

Meliputi : kondisi fisik, kondisi panca indra

2. Psikologi

3. Meliputi : bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.

4. Fungsi dan Jenis Penilaian

Penilaian yang dilakukan terhadap proses belajar mengajar berfungsi sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran (tujuan instruksional khusus)
- b. Untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang telah dilakukan guru.

➤ Jenis penilaian yang dilaksanakan disekolah antara lain :

- Penilaian Promatif

Adalah penilaian yang dilaksanakan guru pada akhir proses belajar mengajar. Tujuan dari penilaian ini adalah bukan untuk menentukan

hasil belajar yang dicapai siswa tetapi lebih ditekankan pada perbaikan proses belajar mengajar.

- Penilaian Sumatif

Penilaian dilaksanakan pada akhir semester, diberikan untuk menetapkan apakah siswa berhasil mencapai tujuan instruksional yang ditetapkan atau tidak. Tujuan penilaian ini adalah untuk menetapkan keberhasilan siswa dalam menguasai tujuan intruksional atau tujuan kurikuler (Nana Sudjana, 2005 : 112).

BAB III

PEMBAHASAN

A. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan di SMA N 2 Wonogiri yang beralamatkan di Jln. Nakulo V Wonokarto, Wonogiri Telp. (0273) 321385. Praktik dilaksanakan pada bulan Maret 2009 sampai dengan bulan Mei 2009.

B. Gambaran Umum Sekolah

1. Sejarah Berdirinya SMA N 2 Wonogiri

Atas prakasa menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bapak Mashuri, SH. Pada tahun 1973 beliau mendirikan unit-unit sekolahan baru yang diberi nama SMPP (Sekolah Menengah Persiapan Pembangunan) di seluruh Indonesia. Di Jawa Tengah dibuka 6 SMPP yaitu : di Kabupaten Brebes, Kodya Purwokerto, Kabupaten Bantul (DIY), Kabupaten Purwodadi, Kodya Surakarta, dan Kabupaten Wonogiri. Pendirian SMPP di Wonogiri bersamaan dengan SMPP lainnya di seluruh Indonesia berdasarkan SK Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No. 0256 / 0 / 1973 tanggal 18 Desember 1973. Gedung SMPP di Wonogiri dibangun pada area seluas 4,3 Ha yang dahulunya merupakan lahan pertanian kemudian alih tukar dengan Pemda Wonogiri dan menjadi wilayah pemerintah Daerah Wonogiri, tepatnya di Kelurahan Wonokarto Kecamatan Wonogiri.

Pertama-tama SMPP Wonogiri diampu dan diasuh oleh guru-guru SMA Negeri 1 Wonogiri. Pada bulan Januari 1974 baru dilaksanakan penerimaan siswa baru. Pada tahun ajaran pertama (1974) SMPP menerima siswa sebanyak 2 kelas sebanyak 80 anak dan semenjak 3 Januari 1974 dinyatakan sebagai hari jadi SMPP. Selanjutnya pada tahun 1976 secara resmi SMPP dilepas dari asuhan SMA N 1 Wonogiri dan berdiri dengan kepala sekolah Bapak Soejono. Pada tahun 1985 sewaktu sekolah SMPP dijabat Bapak Sihimin, BA nama SMPP diubah menjadi SMA N 2 Wonogiri berdasarkan SK Mentri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.0353 / 01985 tanggal 9 Agustus 1985.

Perkembangan SMA N 2 Wonogiri semakin pesat dengan bangunan yang bergengsi untuk mengimbangi luas tanah dan kebutuhan masyarakat dunia pendidikan. Pembangunan-pembangunan tersebut berjalan lancar atas bantuan pemerintah dan adanya partisipasi masyarakat melalui Bp3.

2. Visi, Misi dan Tujuan

- Visi

Mewujudkan insan yang beriman dan bertaqwa berkepribadian nasional cerdas intelektual dan emosional serta mampu berkompetisi pada tingkat nasional maupun internasional.

- Misi

- a. Membina iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa menanamkan nilai-nilai luhur budaya bangsa dalam kesatuan Bhineka Tunggal Ika.
- b. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta komunikasi yang berwawasan internasional.
- c. Mengembangkan bakat dan minat siswa sebagai unggulan sekolah pada tingkat nasional maupun internasional .
- d. Mengembangkan kultur sekolah berorientasi pada standar internasional.

- Tujuan Sekolah

- b. Tercipta pelayanan yang akuntabel dan responsibel guna mewujudkan penjaminan mutu pendidikan standar ISO 9001 : 2008.
- c. Terwujudnya kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien dalam konteks penguatan iman dan taqwa budi pekerti luhur penguasaan sains teknologi dan komunikasi.
- d. Terlaksananya pengembangan diri dan kepribadian untuk mengoptimalkan bakat dan kreativitas siswa.
- e. Terwujudnya peningkatan kuantitas dan kualitas sarana dan prasarana serta *human resources* untuk mendukung efektifitas dan efisiensi pembelajaran serta mutu pelayanan.

- f. Terbangun kultur sekolah kondusif dan dinamis serta pengembangan jejaring kerjasama / kemitraan internal dan eksternal dalam rangka kemandirian lembaga.

3. Sarana dan Prasarana

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1. Ruang Kepala Sekolah | 11. Laboratorium IPA |
| 2. Ruang Guru | 12. Laboratorium Kimia |
| 3. Ruang TU | 13. Laboratorium Fisika |
| 4. Ruang BK / BP | 14. Laboratorium Biologi |
| 5. Ruang OSIS | 15. Laboratorium Bahasa |
| 6. Ruang Perpustakaan | 16. Laboratorium IPS |
| 7. Ruang Praktik Kerja | 17. Koperasi |
| 8. Ruang Ketrampilan | 18. Asrama |
| 9. Ruang Serba Guna | 19. Sangar PKS |
| 10. Ruang Gambar | 20. Sangar MGMP |

21. Ruang Pameran

22. Ruang UKS

23. Ruang Diesel

24. Ruang Ibadah

25. Ruang Teori / Kelas

26. Laboratorium Komputer

27. Rumah Dinas Kepala Sekolah

28. Rumah Dinas Guru

29. Kamar Mandi / WC Guru

30. Kamar Mandi / WC Siswa

31. Gudang

4. Ekstrakurikuler

1. Bola Volly

2. Bulu Tangkis

3. Hansek

4. KIR IPA

5. PMR

6. Pramuka

7. Pencinta Alam

8. Sepak Bola

9. Seni Krawitan

10. Seni Tari

11. Bela Diri

12. Drum Band

13. Baca Al-Qur'an

C. Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

1. Observasi Kelas

Sebelum pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan langkah awal yang dilakukan adalah observasi kelas. Tujuan dari observasi ini adalah dimana praktikan terlebih dahulu dapat mengenal dengan baik lingkungan sekolah yang nantinya akan menjadi tempat penelitian sehingga praktikan dapat mengetahui situasi, keadaan, dan permasalahan dari sekolah yang bersangkutan. Berhubung jumlah kelas yang cukup banyak di SMA N 2 Wonogiri maka diberikan kemudahan dari guru pembimbing yaitu diberikan 3 kelas untuk melaksanakan praktik atau penelitian.

2. Proses Kegiatan Belajar Mengajar

Adapun hasil ketentuan dari guru pembimbing dan hasil musyawarah dengan praktikan lainnya karena yang melaksanakan praktik di SMA N 2 Wonogiri ada 3 orang maka praktikan melaksanakan praktik mengajar di kelas XI (Sebelas) RSBI 1, X.A (sepuluh A) dan X.D (sepuluh D). Untuk melihat keefektifan penelitian praktikan melaksanakan penelitian di kelas XI RSBI 1.

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan selama 3 bulan dimana praktikan melakukan penelitian satu setengah bulan (kurang lebih 6 kali pertemuan) dan satu setengah bulan untuk kegiatan belajar mengajar seperti biasanya.

Di bawah ini uraian secara rinci proses penelitian belajar mengajar beserta jadwal mengajar.

Tabel 3.2. Jadwal Mengajar

Pertemuan	Hari / Tanggal	Materi
1	Rabu, 11 Maret 2009	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan <i>shengdiao</i> (nada) 1,2,3,4, <i>Yunmu</i>, dan <i>shengmu</i> • Salam dan sapaan • Pelafalan dan mendengarkan perbedaan <i>shengmu, yunmu</i>
2	Rabu, 18 Maret 2009	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan tulisan China (<i>Hanzi</i>) • Tes 听力 (mendengarkan) • Bacaan 你叫什么名字 ?
3	Rabu, 25 Maret 2009	<ul style="list-style-type: none"> • Bacaan baru “你家住在哪儿” • Membaca kosa kata baru dengan pelafalan yang benar

		<ul style="list-style-type: none"> • Bermain peran dengan tema menayakan tempat tinggal • Tugas rumah menulis <i>Hanzi</i>
4	Rabu, 1 April 2009	<ul style="list-style-type: none"> • Mereview materi sebelumnya • Tes bermain perang dengan menghafal dialog kemudian menyampaikan dengan pelafalan yang tepat • Latihan Soal
5	Rabu, 8 April 2009	<ul style="list-style-type: none"> • Materi tentang Angka (Meliputi : angka 1 – 100, hari, tanggal, bulan, tahun, dan jam) • Membaca kosakata baru • Membaca bacaan tentang jam (“ 现在八点半 ”)
6	Rabu, 15 April 2009	<ul style="list-style-type: none"> • Mereview materi sebelumnya

		<ul style="list-style-type: none"> • Tes 听力 dan menulis <i>Hanzi</i>
--	--	---

3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SMA	: SMA Negeri 2 Wonogiri
Mata Pelajaran	: Bahasa China
Kelas	: XI (sebelas) / 2 (dua)
Pertemuan	: 1
Standar Kompetensi	: Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang sapaan.
Kompetensi Dasar	: Mengidentifikasi bunyi <i>Hanyu Pinyin</i> dalam satu konteks
Indikator	: – Mengidentifikasi <i>Yunmu</i> (final) dan <i>Shengmu</i> (inisial) – Menirukan bunyi <i>hanzi</i> – Menulis <i>Hanzi</i>
Alokasi Waktu	: 90 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Membedakan antara bunyi aspirasi, non aspirasi dan bunyi nada (*shengdiao*)
- Mampu mengucapkan *Hanyu Pinyin* dengan benar

- Memperkenalkan diri
- Menulis *Hanzi*

B. Materi Pembelajaran

- Macam – macam bunyi aspirasi, non aspirasi dan bunyi nada
- Perbedaan pelafalan bunyi nada, bunyi aspirasi dan non aspirasi.
- Macam – macam *Yunmu* dan *Shengmu*
- Bacaan sapaan (你好 , 谢谢 , 再见)

C. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, *role playing*.

D. Sumber / Bahan / Alat Pembelajaran

- Buku *Huayu* SMA Kelas 1
- Papan tulis
- Spidol
- Laptop

E. Alokasi waktu dan Langkah – Langkah Pembelajaran

Aktivitas belajar Mengajar	Alokasi Waktu	Metode
1. Kegiatan Pendahuluan (Pembukaan) <ul style="list-style-type: none"> – Perkenalan – Absensi siswa 	20 menit	Ceramah
2. Kegiatan Inti (Penyajian)		

<ul style="list-style-type: none"> – Guru menjelaskan dasar – dasar belajar bahasa China – Melafalkan bunyi aspirasi, non aspirasi dan bunyi nada 1, 2, 3, dan 4. – Membaca bacaan tentang “ 你叫什么名字” 	60 menit	<p>Ceramah</p> <p>Tanya jawab</p> <p><i>Role playing</i></p>
<p>3. Kegiatan akhir (Penutup)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Menyimpulkan inti dari materi yang telah disampaikan – Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas. – Pemberian tugas – <i>Zaijian</i> 	10 menit	<p>Ceramah</p> <p>Tanya Jawab</p>

F. Penilaian

1) Lisan

2) Tulis

Sikap/aspek yang dinilai	Nilai kualitatif	Nilai kuantitatif	
-Pemahaman materi			
- ketepatan pelafalan dan nada			
- Keaktifan siswa			
- Suara siswa			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

- Sekolah : SMA Negeri 2 Wonogiri
- Mata Pelajaran : Bahasa China
- Pertemuan ke : 2
- Kelas / Semester : XI (sebelas) / 2 (Dua)
- Standar kompetensi : Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan / dialog sederhana tentang tempat tinggal.
- Kompetensi dasar : Menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal *Hanyu Pinyin* dalam bentuk dialog.
- Indikator : – Melafalkan *Shengci* (kosa kata baku) dengan bunyi nada yang benar
- Membaca dialog kemudian bermain peran
- Memahami arti kosakata di dalam dialog
- Dapat menuliskan tulisan *Hanzi* dengan urutan goresan
- Alokasi Waktu : 90 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu:

- Membaca nyaring sebuah dialog dengan *Shengdiao* yang tepat.
- Memahami maksud dari sebuah bacaan

- Menuliskan *Hanzi* kosa kata yang telah tersedia

B. Materi Pembelajaran

- Bacaan “你叫什么名字”
- Kosa kata (*Shengci*).
- Menulis *Hanzi*

C. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab dan *role playing*

D. Sumber / Bahan / Alat Belajar

- Buku *Huayu* untuk SMA Kelas X
- Laptop
- LCD
- Papan tulis
- Spidol

E. Alokasi waktu dan Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

Aktivitas Belajar Mengajar	Alokasi waktu	Metode
1. Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> – Apersepsi : Absensi – Mereview materi yang 	15 menit	Ceramah

sebelumnya		
<p>2. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> – Guru membacakan dialog percakapan, kemudian siswa menirukan. – Mengartikan bersama isi dialog tentang “Menayakan nama” (你叫什么名字) – Memainkan peran dalam dialog 	65 menit	<p>Ceramah</p> <p><i>Role</i></p> <p><i>Playing</i></p>
<p>3. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bersama menyimpulkan materi yang telah dibahas – Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang belum dimengerti – Pemberian tugas menulis <i>Hanzi</i> dari kosa kata bacaan – <i>Zaijian</i> 	10 menit	<p>Ceramah</p> <p>Tanya jawab</p>

F. Penilaian

1. Tulis

2. Lisan

Sikap / Aspek yang dinilai	Nilai kualitatif	Nilai kuantitatif	
Pengucapan, lafal, intonasi pada saat membaca dan bermain peran			
Keaktifan siswa dalam pelajaran			
Kecakapan dalam berbicara			
Kerapian dalam menulis <i>Hanzi</i>			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

- Sekolah : SMA Negeri 2 Wonogiri
- Mata Pelajaran : Bahasa China
- Pertemuan ke : 3 dan 4
- Kelas / Semester : XI (sebelas) / 2 (Dua)
- Standar kompetensi : Memahami ragam wacana tulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang tempat tinggal.
- Kompetensi dasar : Menentukan informasi secara cepat dan tepat dari sebuah dialog.
- Indikator : – Menentukan informasi umum / tema dari wacana tulis.
- Membaca nyaring bacaan dengan intonasi dan lafal dengan tepat.
- Dapat memainkan peran dengan situasi atau keadaan secara nyata.
- Mampu menuliskan *Hanzi* sesuai urutan.
- Alokasi Waktu : 2 x 90 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu:

- Menentukan informasi dengan bantuan kosa kata baru (*Shengci*) yang ada.

- Membacakan dialog dengan bunyi nada dan pelafalan dengan tepat dan benar.
- Mengetahui isi dari dialog (bacaan)
- Bermain peran dengan isi sesuai keadaan sekarang atau nyata
- Menuliskan *Hanzi* dengan urutan – urutan yang benar
- Menghafal dialog yang diperankan.

B. Materi Pelajaran

- Percakapan tentang “你 家 住 在 哪 儿”
- Tambahan kosa kata baru.

C. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya jawab, dan *Role Playing*

D. Sumber / Bahan / Alat Belajar

- Buku *Huayu* untuk SMA Kelas X
- Laptop
- Papan tulis
- Spido

E. Alokasi waktu dan Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran

Aktivitas Belajar Mengajar	Alokasi waktu	Metode
<u>Pertemuan ketiga</u>		
1. Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> – Apersepsi : Absensi – Mereview materi yang sebelumnya 	15 menit	Ceramah
2. Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"> – Guru membacakan dialog percakapan, kemudian siswa menirukan. – Mengartikan bersama isi dialog tentang “你 家 住 在 哪 儿” – Bermain peran secara bergantian di depan kelas. 	60 menit	Ceramah <i>Role Playing</i>
3. Kegiatan Penutup	15 menit	Ceramah Tanya

<ul style="list-style-type: none"> – Menyimpulkan bersama materi yang telah disampaikan – Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa – Pemberian tugas menulis <i>Hanzi</i> – <i>Zaijian</i> 		jawab
<u>Pertemuan keempat</u>		
1. Kegiatan pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> – Apersepsi Absensi siswa – Mereview materi sebelumnya 	10 menit	Ceramah
2. Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"> – Tes (dialog dengan menghafal percakapan) 	60 menit	<i>Role playing</i>
2. Kegiatan penutup <ul style="list-style-type: none"> – Guru memberi kritik – saran dalam tes. – Memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa – Tugas – <i>Zaijian</i> 	20 menit	Ceramah

F .Penilaian

1. Lisan

2. Tulis

Aspek / Sikap yang dinilai	Nilai kualitatif	Nilai kuantitatif	
Lafal dan pengucapan			
Kelancaran berbicara			
Keaktifan, kerapian dan kebenaran tulisan <i>Hanzi</i>			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

- Sekolah : SMA Negeri 2 Wonogiri
- Mata Pelajaran : Bahasa China
- Pertemuan ke : 5 dan 6
- Kelas / Semester : XI (sebelas) / 2 (dua)
- Standar kompetensi : Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk wacana sederhana tentang angka dalam bentuk jam.
- Kompetensi dasar : Mengungkapkan informasi secara lisan dan tulis dalam kalimat sederhana dalam bentuk dialog sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa, tulisan *Hanzi* pelafalan, dan struktur yang tepat.
- Indikator : – Menentukan tema dari wacana / dialog.
- Menafsiran atau menentukan makna / arti kalimat dengan tepat.
- Membaca wacana dengan pelafalan yang benar dan kelancaran dalam penyampaian.
- Dapat memainkan peran sesuai keadaan.
- Mampu menuliskan *Hanzi* dengan guratan yang benar.
- Alokasi Waktu : 2 x 90 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu:

- Menentukan tema atau isi bacaan dengan bantuan kosa kata (*Shengci*)
- Membacakan wacana dengan bunyi nada yang tepat dan pelafalan yang jelas.
- Mampu menuliskan *Shengci* dengan *hanzi*
- Mampu merangkai kata / frasa menjadi kalimat kemudian dijadikan dialog.
- Bermain peran di depan kelas dengan menghafalkan dialog yang dibuat sendiri.

B. Materi Pembelajaran

- Bacaan tentang angka dari buku *Huayu*
- Kosa kata tambahan

C. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, *role playing*

D. Sumber / Bahan / Alat Belajar

- Buku *Huayu* untuk kelas X
- Rekaman
- Spidol
- Papan tulis

E. Alokasi waktu dan Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran

Aktivitas Belajar Mengajar	Alokasi waktu	Metode
<u>Pertemuan Kelima</u>		
1. Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> – Apersepsi : mengabsen – Mereview materi sebelumnya 	10 menit	Ceramah
2. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> – Membaca kosa kata baru + artinya – Membaca bacaan sederhana dengan cara siswa menirukan guru – Mengartikan dialog – Membaca di depan kelas secara bergantian 	60 menit	Ceramah <i>Role Playing</i>
3. Kegiatan penutup <ul style="list-style-type: none"> – Menyimpulkan materi – Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya – Tugas membuat dialog tentang jam – <i>Zaijian</i> 	10 menit	Ceramah Tanya jawab

<u>Pertemuan keenam</u>		
1. Kegiatan Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> - Apersepsi : Guru mengabsen siswa - Mereview materi sebelumnya 	10 menit	Ceramah
2. Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"> – Tes : - Guru membaca kosa kata siswa menuliskan <i>Pinyin</i> nya – Membahas pelafalan yang belum tepat – Saran dan kritik kepada siswa yang belum jelas dalam membedakan nada dan pelafalan. 	60 menit	Ceramah <i>Role playing</i>
3. Kegiatan penutup <ul style="list-style-type: none"> – Kesimpulan dari materi yang telah dibahas. – Memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum jelas. – <i>Zaijian.</i> 	10 menit	Ceramah Tanya jawab

F .Penilaian

1. Lisan

2. Tulis

Aspek / Sikap yang dinilai	Nilai kualitatif	Nilai kuantitatif	
Kemampuan siswa dalam berbicara			
Kemampuan siswa menghafal dan menyusun kalimat			
Keaktifan, kerapian dan kebenaran tulisan <i>Hanzi</i>			

Beberapa kegiatan pembelajaran secara rinci adalah sebagai berikut:

a. Pertemuan I

Pada pertemuan I siswa dikenalkan dengan bagaimana belajar bahasa China disini siswa dikenalkan dengan *Shengmu* (b-p, d-t, g-k), *Yunmu* (a, o, e, i, u) dan *Shengdiao*. *Shengmu* adalah konsonan pertama pada awal suku bunyi. *Yunmu* adalah vocal yang mengikuti *Shengmu*. *Shengdiao* adalah tanda untuk nada. Untuk memperkenalkannya.

Tujuan yang diharapkan adalah siswa mampu berbicara dengan nada yang berbeda dan dapat membedakan bunyi yang dibacakan oleh guru.

Karena dalam bahasa China nada sangat mempengaruhi arti.

Siswa mendengarkan dan mengikuti atau menirukan pelafalan guru sehingga dapat membedakan bunyi nada.

Setelah itu diberikan percakapan atau dialog yang berisikan tentang sapaan dan salam. Karena belum pernah ada pelajaran Bahasa China dan ini pengalaman pertama kali bagi mereka mendapat pelajaran bahasa asing. Setelah memasuki materi siswa ada yang suka tertawa karena cara baca bahasa China yang menurut mereka lucu tapi lama kelamaan mulai serius mengikuti yang diajarkan oleh pengajar. Sehingga semua siswa termotivasi untuk mengenal bahasa China secara mendalam lagi.

Sebagai bahan evaluasi siswa diberikan tugas rumah untuk menghafal percakapan dari materi “*ni jiao shenme mingzi*” dan menulis *hanzi* kosa kata dari materi.

b. Pertemuan II

Pada pertemuan II siswa menghafal percakapan tentang “你叫什么名字?” bermain peran di depan kelas secara bergantian. Seluruh siswa sebenarnya sudah hafal namun mereka kesulitan dengan nada baca dan perbedaan shengmu. Namun ada beberapa siswa yang pelafalannya cukup baik. Bagi siswa yang masih kesulitan untuk membedakan nada baca praktikan mengulang kembali materi dengan menggunakan fasilitas yang ada praktikan memutar CD pelafalan agar siswa mampu untuk membedakannya.

Ternyata usaha praktikan tidak sia – sia, para siswa antusias memperhatikan dan kemudian menirukan bunyi yang mereka dengarkan hasilnya siswa – siswi mulai membalik pelafalannya.

c. Pertemuan III

Pada pertemuan ke III materi yang dibahas adalah tentang “ 你家住在哪儿 ? ” (tentang tempat tinggal). Dalam penyampaian materi ini awalnya adalah pembacaan kosa kata, membaca dialog, mengartikan dan latihan menulis hanzi.

Pada pertemuan ini siswa – siswi sudah mulai terbiasa dengan pelafalan dan juga perbedaan nada bacanya. Namun ada beberapa siswa yang masih ada kesulitan pelafalan pada saat praktik bermain peran di depan kelas. Setelah bermain peran siswa diajarkan tentang tulisan *hanzi*. Siswa awalnya ada yang kesulitan, namun praktikan pengulang – ulang sehingga siswa mulai cepat paham.

Tujuan pertemuan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang pelafalan atau melafalkan dialog dengan *shengmu* dan *shengdiao* yang benar.

Diakhir pelajaran siswa diberikan tugas untuk membuat pecakapan (dialog) tentang tempat tinggal mereka masing – masing. Dalam dialog bisa ditambahkan tentang jumlah orang (anggota keluarga) di rumah mereka siapa saja dan juga menanyakan pekerjaan orang tua. Dialog tersebut dihafalkan

kemudian bermain peran (dipraktikan) di depan kelas pada pertemuan berikutnya.

d. Pertemuan IV

Pada pertemuan IV siswa dinilai tentang cara berbicara dengan *shengdiao* yang benar melalui percakapan (dialog) yang mereka buat dan kemudian dihafalkan. Dalam pelaksanaan tes ini ada peningkatan dari siswa karena pelatihan siswa sudah baik. Selain itu penyusun kalimat yang dibuat siswa sudah cukup baik. Menurut praktikan di kelas RSBI ini siswa – siswanya cepat menangkap materi yang disampaikan setelah tes siswa diajari penulisan *hanzi* tentang langkah – langkahnya dan menghitung jumlah goresan. Karena siswa mulai bosan dengan materi ini praktikan memutar lagu dengan media yang tersedia di kelas tersebut. Siswanya sangat terlihat senang sekali walaupun awalnya siswa kesulitan dalam menirukan lagu yang diputar untuk itu praktikan memberikan catatan lagu tersebut sehingga siswa mudah untuk mempelajarinya. Harapan praktikan melalui mendengarkan lagu ini akan menumbuhkan keinginan siswa untuk lebih giat belajar bahasa China dan ada peningkatan prestasi mereka. Sebagai tugas di rumah disuruh mempelajari kosa kata materi berikutnya.

e. Pertemuan V

Pertemuan V ini siswa dikenalkan dulu angka 1 – 100, sebagai awalan angka 1 – 10 ini siswa dapat diantar untuk mengenal tentang hari, bulan, tanggal, dan tahun. Siswa pada hari itu terlihat mulai bosan dengan belajar bahasa China karena cuaca yang panas dan menahan perut lapar karena sudah jam terakhir. Praktikan mengajak bermain siswa dengan menggunakan angka sehingga mereka terhibur dan mulai antusias mengikuti pelajaran.

f. Pertemuan VI

Pada pertemuan VI ini siswa diajak tes mendengarkan kosa kata kemudian siswa menuliskan *pinyinnya* dengan materi angka. Disini guru mengupayakan agar siswa dapat mengingatkan prestasinya. Terbukti pada pertemuan ini nilai yang diperoleh siswa sangat baik. Siswa dapat menghafal dan juga menyampaikan dengan suara yang keras dan nada yang baik.

4. Hasil Evaluasi Kegiatan Belajar Mengajar

Metode *role playing* atau bermain peran dapat membantu siswa dalam belajar pelafalan bahasa China karena siswa diajak bermain untuk bermain peran temannya. Permainan peran ini dapat membantu siswa dalam membaca dialog dan dihafalkan dengan begitu siswa dapat meningkatkan pelafalan atau cara baca dalam bahasa China. Dengan bermain peran ini siswa diajak berkonsentrasi dan berfikir secara cepat, sehingga dengan permainan ini mampu melatih siswa dalam pelafalan, berbicara, dan menghafal kosa kata.

Tabel 3.4

Daftar Nilai kelas XI RSBI

NO	NIS	NAMA	TES I	TES II	TEST III	TES IV
1	9171	ARI SETIAWAN	50	60	65	75
2	9187	AYU SARI HAKIMAH	45	55	65	70
3	9192	BAYU DEWANGGA	40	60	65	70
4	9206	BUYUNG QURNIAWAN PRADANA	45	60	70	75
5	9222	DESY NUGRAHANI	50	65	70	80
6	9233	DIAN MAHARINI	45	55	60	70
7	9253	EMY LIA FATIMAH	50	65	70	75
8	9261	FAJAR ANDREAN	50	60	70	75
9	9269	FITRI DWI PURWANTI	55	65	70	85
10	9270	FITRI NURHAYATUN	50	70	75	85
11	9275	FRANSISCA WULAN SUCIATI	50	60	75	80
12	9286	GRACE FIRMANILASARI	55	70	70	85
13	9297	IDA MAYAWATI	40	60	65	70
14	9301	IKA NUR KHASANAH	45	60	60	70
15	9318	LAILATUL MUKHAROMAH	45	65	70	70
16	9319	LANG SIH YANG	50	65	75	80
17	9326	LINDA RAHAYU	50	60	75	80
18	9345	MUKHLIS SYAIFUDIN	40	60	70	75
19	9367	NOPIA KUSUMAWATI	45	65	70	75
20	9372	NUNIK EKAWATI ADI SURYANI	55	70	70	85
21	9391	RATIH HAPSARI	50	60	60	70
22	9404	RIFIANA BALQIS KUSRIDEVITA	45	65	60	70
23	9405	RINA KRISTINA	50	60	65	75
24	9415	RONA DEWI ARNA	40	60	65	70
25	9420	SARWASIH EGA PRATIWI	45	60	60	70
26	9428	SISCA MELYZA	50	65	70	75
27	9436	SRI PUSPITARINI	40	65	75	80
28	9438	SULIH NUR ROHMAN	40	60	65	70
29	9444	TIANA CAHYA WARDHANI	45	60	70	85
30	9447	TISTA DARA AYUNINGTYAS	50	65	70	80

Berdasarkan hasil evaluasi diatas mengalami peningkatan setiap test yang dilaksanakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam belajar bahasa China sehingga siswa tetap belajar dengan baik dan aktif.

5. Hambatan dan Upaya Penanganan Selama Proses Belajar Mengajar

a. Hambatan Selama Proses Belajar Mengajar.

Dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan. Praktikan tidak selancar seperti yang diinginkan, selalu ada hambatan dalam penyampaian materi di setiap pertemuan. Dari awal pertemuan sudah ada hambatan yang dihadapi yaitu pelafalan dan *shengdiao* (nada baca) dimana para siswa baru pertama kali mendapat pelajaran bahasa China yang mana mereka suka tertawa dan menganggap lucu apa yang disampaikan dan pelafalan yang dibaca oleh guru. Siswa merasa kesulitan dalam melafalkan kata atau *shengci* sehingga praktikan harus mengulang-ulang kata yang diucapkan dengan tujuan siswa dapat melafalkan kata dengan nada yang benar dan dapat menghafal kosa kata (*shengci*) untuk modal mereka belajar bahasa Mandarin.

Jam pelajaran yang dilaksanakan pada jam siang juga menjadi penghambat jalannya proses belajar mengajar, dikarenakan jadwal yang diberikan pada mata pelajaran bahasa China adalah jam terakhir yakni jam 13 : 00 WIB, yang mana siswa sudah merasa lelah, malas, lapar dan mengantuk dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu ada pula siswa yang mengerjakan latihan atau ulangan sambil bercanda dengan teman sebangkunya, sehingga mengganggu teman disekitarnya dan tugas mereka terabaikan.

Jadi secara umum hambatan yang dihadapi siswa adalah anggapan mereka bahwa belajar bahasa China itu sulit. Hal ini dapat mengurangi dan

mempengaruhi prestasi belajar dan mengurangi motivasi siswa dalam belajar bahasa China.

b. Upaya Penanganan Hambatan Selama Proses Belajar Mengajar

Sudah menjadi kewajiban sebagai pengajar untuk memberikan dorongan dan semangat bagi siswanya dalam proses belajar mengajar. Seperti mana yang dilakukan oleh peneliti di SMA N 2 Wonogiri ini, peneliti membuat sebagaimana siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik tidak merasa bosan, malas, dan mengantuk. Di sini peneliti menggunakan metode *role playing* sehingga siswa tergugah untuk aktif dalam pelajaran. Karena pada setiap pertemuan siswa diajak bermain peran dengan cara membaca dialog atau bacaan, maka peneliti dapat menilai pelafalan atau pengucapan setiap siswa. Jadi metode *role playing* dapat diterapkan dalam pelajaran bahasa China di SMA N 2 Wonogiri.

Selain itu peneliti mengupayakan beberapa hal dalam penanganan hambatan belajar bahasa China diantaranya adalah :

1. Melakukan pendekatan dengan siswa agar siswa dapat merasa nyaman dengan guru dan pelajaran yang diajarkan.
2. Memberikan suasana kelas yang menyenangkan selama proses belajar mengajar. Misalnya memutar lagu dan permainan angka untuk mengatasi agar siswa tidak cepat merasa bosan dalam mengikuti pelajaran.
3. Memperbanyak kosa kata dan menghafalnya, sehingga siswa mendapat modal untuk belajar di materi berikutnya.
4. Memudahkan penyampaian materi pelajaran. Misalnya mendengarkan

rekaman tentang pelafalan dengan media yang ada di kelas.

5. Bagi peneliti sebelum pelaksanaan proses belajar mengajar berlangsung hendaknya peneliti harus mempersiapkan rencana pengajaran dengan baik dan terencana sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Metode *role playing* atau bermain peran sangat membantu siswa dalam pembelajaran bahasa China. Dengan bermain peran antar siswa dapat membantu siswa dalam pelafalan, pengucapan kosa kata, menghafal kosa kata atau *shengci* dan mengerti artinya. Prestasi siswa dari pertemuan ke pertemuan ada peningkatan, hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang diberikan. Dari hasil test ke test yang diberikan selalu ada peningkatan nilai, dengan demikian terbukti bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi siswa dalam belajar bahasa China.
2. Hambatan dalam penggunaan metode adalah jam pelajaran yang sudah terlalu siang sehingga siswa kurang aktif. Pada saat jam pelajaran siswa kadang mengeluh lapar, capek dan malas hal ini disebabkan karena waktu yang sudah terlalu siang dan kondisi siswa yang kurang aktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut siswa diajak permainan angka atau mendengarkan lagu setelah siswa terlihat aktif maka pelajaran dilanjutkan ke materi yang akan dipelajari.

B. Saran

Berdasarkan penelitian di SMA N 2 Wonogiri, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Untuk Siswa

Segala permasalahan yang dihadapi dalam belajar bahasa China akan teratasi apabila ada komunikasi antara pengajar dan siswa. Siswa harus aktif dan bertanya jika mendapat kesulitan.

2. Untuk Guru

Pengajar dalam penyampaian materi hendaknya memilih metode dan model pembelajaran yang sesuai, karena agar siswa dapat memahami dan mengerti dengan materi yang disampaikan dan tidak merasa bosan.

3. Untuk Sekolah

Penambahan pelajaran bahasa asing tingkat SMA sangat diperlukan saat ini, untuk itu sebaiknya segera diadakan penambahan bahasa China di SMA N 2 Wonogiri.

DAFTAR PUSTAKA

Li De Lu and Li Geng Xin. 1996. *Chinese character exercise*. Beijing : Language and Culture University.

Jia,Yimin. 2006. *Zhongwen Lianxi I* . Universitas Jinan. Beijing

Nana, Sudjana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.

Saiful, Bahri Djamarah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sardiman A.M. 1992. *Interaksi Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pres.

Sartinah, Tirtonegoro. 2001. *Anak Supernormal dan Perkembangannya*. Jakarta : Bumi Angkasa.

Winarno, Surakhmad. 1998. *Pengantar Penelitian Ilmiah : Dasar, Metode, dan Teknik*. Bandung : Tarsito.